

ROSELES BITTENCOURT

TORNEIO DE SINUCA NO BAIRRO BOM RETIRO

Monografia apresentada ao Curso de
Especialização em Administração
Esportiva da Universidade do Esporte
do Paraná, como Requisito parcial à
obtenção do Certificado

Orientador: Prof. Nelson Hauck

-CURITIBA-

-2006-

SUMÁRIO

1 - Introdução	-04-
2 - Justificativa	-06-
2.1 - Local de Realização do Evento	-08-
2.2 - Histórico do Grupo Opet	-08-
3 - Objetivos	-10-
3.1 – Objetivo Geral	-10-
3.2 - Objetivos Específicos	-10-
4 - Beneficiários	-12-
5 - Estratégias	-13-
5.1 - A Curto Prazo	-14-
5.2 - A Médio Prazo	-14-
6 - Recursos	-15-
6.1 – Recursos Humanos	-15-
6.2 - Recursos Físicos	-15-
6.3 - Recursos Financeiros	-15-
7 - Programação	-16-
8 - Patrocínio	-17-
9 - Premiação	-18-
10 - Cronograma	-19-
11 - Conclusão	-20-
12 - Bibliografia	-21-
13 - Anexos	-22-
13.1 – Tabelas de Programação	-23-
Categoria Máster	-23-
Categoria Feminina	-24-
Categoria Mista	-25-
Finalíssima	-26-
13.2 - Regulamento do Jogo	-27-
13.3 - Resumo das Regras Oficiais Internacionais	-28-
13.4 - Origem da Sinuca	-34-

1 - INTRODUÇÃO

A realidade social brasileira identifica diferentes pontos envolvidos com o tema sempre abrangente e questionador que é o esporte e o lazer.

Os investimentos apontam ser estes os produtos com maior potencial de crescimento nos próximos anos. O interesse de agentes econômicos nos esportes, congrega as formas de comunicação de massa e essa tarefa da mídia tem sido um processo fundamental para esse fenômeno estar em evidência.

Numa reflexão teórica e crítica, esporte e lazer tem merecido a atenção dos organismos governamentais, e leis estão sendo aperfeiçoadas no intuito de se levar a todo cidadão brasileiro a possibilidade de ter uma melhor condição e qualidade de vida.

Na abordagem do presente torneio, a preocupação é envolver a família e a comunidade do bairro Bom Retiro, cujos moradores descendem de europeus e mantêm ainda valores e critérios arraigados ao passado, mas que encontra nos mais jovens outras condutas e valores que demonstram as mudanças que ocorrem a cada instante não só em nosso país mas em todo mundo.

O esporte passou a ser sinônimo de espetáculo produzido por um conjunto de agentes, atletas, médicos, organizadores, juízes, cronometristas, encenadores que conduzem a encenação nos estádios, pistas e arenas.

No lazer, a preocupação tanto governamental quanto da iniciativa privada tem igualmente a preocupação em ocupar o tempo livre do homem para que atinja no entretenimento ou lazer a plenitude de sua cidadania, socialização e cooperação em benefício de si e da comunidade onde está inserido.

Pensando assim, vimos que pelo jogo da sinuca ou bilhar poderemos atingir de maneira rápida e a baixo custo essa integração social, porque existem locais disponíveis e ociosos na localidade e que poderão ser utilizados para reunir jogadores, apreciadores e a comunidade que reunidos poderão ainda reivindicar outros benefícios para seu bairro.

2 - JUSTIFICATIVA

O retrato dos Esportes e Lazer do Brasil, fora enfocado de maneira didática ao leitor como forma que se insira nela e consiga estabelecer uma correlação entre os vários períodos sócio-econômico-político e cultural do país.

Nas últimas décadas, o conhecimento tem experimentado uma intensa renovação que apresentada de maneira crítica, numa redefinição de conceitos, teorias, valores, procedimentos , revelam a importância das multifacetadas dos esportes.

Vimos sempre problematizações quanto a contribuição estatal e da iniciativa privada, pois folcloricamente nossa herança no campo esportivo era de dependência do poder público nas modalidades em geral, excetuando-se no campo futebolístico onde os clubes privados sempre se destacaram na busca de resultados e descoberta de talentos .

Assim, modificar conceitos e ações no lazer e entretenimento é meta deste projeto que procura a valorização da pessoa dentro do seu grupo social numa comunidade habitacional do Bairro Bom Retiro da cidade de Curitiba pois aspectos empolgantes e questionadores porque passa a sociedade exige a troca e a inter-relação de todos seus membros. Esse aspecto lazer e entretenimento que envolverá as famílias integrando-as, viabiliza o convívio fraterno, responsável e com co-responsabilidades.

Pelo jogo, vimos que há o respeito às diferenças individuais, desenvolvem-se práticas saudáveis no lazer e o respeito à dignidade e liberdade da pessoa é evidente.

Este projeto de um Torneio de Sinuca, procura passar às pessoas do bairro a possibilidade de se conhecerem, vislumbrando no entretenimento a eliminação de barreiras por preconceitos, preferências outras e desperte sentimentos como lealdade, camaradagem, competitividade, honestidade numa forma amadorista e de lazer.

Podemos ainda afirmar que o respeito às regras, apreender conhecimentos específicos da modalidade esportiva e envolver os recursos da comunidade como faculdade, escolas, clubes, empresas e centros com racionalização, se leve a bom termo o evento, porque também se utilizará o jornal do bairro, panfletos e outros recursos de divulgação eficiente e a custo zero para envolver a todos os moradores.

O que se quer ainda pelo Torneio de Sinuca além da melhoria da qualidade de vida, é um ambiente saudável e fraterno e que ele proporcione o espetáculo na descoberta de talentos que, no entanto, não se precisa deles para reafirmar o grupo mas para a participação para a cidadania contra o imobilismo na comunidade que se acomoda no dia-a-dia.

Por tudo exposto poderemos dizer que haverá mudanças quanto ao habitus. Aqui não se fará distinção entre grupos de pessoas, faixas etárias, sexo e outros, mas busca-se simplesmente os sentimentos, as mudanças, as interdependências numa realidade com objetivos independentes das vontades e

da consciência, decorrendo disso transformações na operacionalização dos valores que cada membro possui, sem hierarquias, modismos e utopias.

O lazer como cultura, propomos estar disponível não só nas escolas do bairro mas nas famílias, nos clubes, pois não sendo abstrato ele assume uma função que contribui para manter a ordem na localidade. De uma forma informal e de brincadeira, de ludicidade, é forte instrumento de mobilização para outros campos.

Já dizia Shiller (1955) que “não errará jamais aquele que busca o ideal de um homem feliz pela mesma via se satisfaz seus impulsos lúdicos”.

2.1 - LOCAL DE REALIZAÇÃO DO EVENTO

Os locais das partidas serão distribuídas na Faculdade OPET e Snooker 2000, sempre em ambientes internos, conforme tabela em anexo.

2.2 - HISTÓRICO GRUPO OPET

No início eram as teclas. Os cursos de datilografia, na década de 1970 e meados dos anos 80, eram tão necessários para o mercado de trabalho quanto hoje são os cursos de informática. Foi assim que teve início a história do Grupo Opet, numa sala de cursos de datilografia, impulsionada pela determinação de dois sócios: o professor José Antônio Karam, até hoje na direção da empresa, e o professor Luís Fabriciano Machado.

De 14 de fevereiro de 1973 até os dias atuais, muita coisa mudou. O mercado de trabalho passou a ter novas exigências, os conceitos empresariais

renovaram-se e novas tecnologias surgiram, demandando por profissionais cada vez mais especializados. Mudanças que o Grupo Opet sempre acompanhou de perto, trazendo para dentro da instituição as técnicas mais modernas e eficientes de ensino, em plena sintonia com o mercado de trabalho.

Para dar suporte a essa proposta pedagógica, criou-se a Editora Opet, formada pelo Centro de Pesquisa e Desenvolvimento Pedagógico e pela unidade gráfica. Na Editora, são desenvolvidos os materiais didáticos do ensino regular de Educação Infantil, Ensino Fundamental e Ensino Médio, além dos materiais do ensino profissionalizante. Em todo o Brasil, são milhares de alunos e centenas de escolas conveniadas ao Sistema de Ensino Opet.

Foi com esse comprometimento e empenho que o Grupo Opet ampliou sua atuação para outras áreas de ensino, até atingir a formação completa, desde a Educação Infantil até a Pós-Graduação.

3 - OBJETIVOS

3.1 – OBJETIVO GERAL

Melhorar o relacionamento das famílias do conjunto habitacional Bom Retiro, desenvolvendo a socialização, colaboração e co-participação em eventos e festividades.

3.1 - OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Concentrar as pessoas da comunidade habitacional em locais selecionados previamente, para que tenham momentos no campo do lazer, dos processos educativos e culturais;
- Propor a utilização de espaços ociosos da comunidade para práticas esportivas e de lazer como forma de melhoria da qualidade de vida daqueles que vivem nos conjuntos habitacionais das proximidades;
- Envolver na prática de lazer todas as pessoas de diferentes faixas etárias;
- Melhorar a imagem dos jovens rebeldes do bairro pela participação nos eventos de esporte, lazer e outros;
- Desenvolver a socialização, colaboração e participação dos envolvidos no evento, seus familiares e amigos;
- Melhorar o mix de serviços ofertados no bairro Bom Retiro;

- Procurar desenvolver o espírito de fraternidade, de diversão e entretenimento nos moradores, estudantes, prestadores de serviços, clubes e instituições instaladas no bairro;
- Atentar para o desenvolvimento sócio-emocional dos participantes.

4 - BENEFICIÁRIOS:

Toda a comunidade do conjunto habitacional, prestadores de serviços, proprietários ou cedentes dos espaços para as atividades do lazer, estudantes outros profissionais envolvidos no processo.

5 - ESTRATÉGIAS

- Distribuição dos panfletos de divulgação do Torneio de Sinuca em escolas, faculdades, prédios, residências, supermercados, açougues e demais espaços dos prestadores de serviços do bairro Bom Retiro;
- Elaboração das fichas de inscrição para o evento;
- Entrega do regulamento do Torneio a cada participante inscrito com locais das partidas, datas e horários;
- Discussão e troca de informações entre os idealizadores do evento e moradores de como ocorrerá o evento;
- Seleção dos inscritos tendo-se o cuidado de atentar para a idade mínima que é de 14 anos para ambos os sexos;
- Estabelecimento das regras comportamentais para o torneio;
- Criação de um plano de divulgação do evento na localidade;
- Observação nos demais bairros da cidade junto aos representantes para futuros contatos e jogos em parcerias;
- Como plano inédito há chances de ter sucesso, estendendo-se aos demais bairros devido ao baixo custo operacional de manutenção pois mesas de sinuca estão espalhadas em centenas de locais;
- Contratação de profissionais de educação física para atuarem como juizes e monitores sanando ainda dúvidas que possam surgir;
- Necessário avaliar antes, durante e após cada partida os resultados, evitando-se erros que a posterior não possam ser sanados;

- Realização de práticas laborais antes de cada partida;
- Verificação dos locais onde as partidas se realizarão, seus equipamentos e quais fornecedores;
- Observação desses espaços quanto a salubridade e acomodação da platéia;
- Esclarecimentos aos participantes de que tanto homens como mulheres terão regras idênticas e regulamentos a cumprir para que a competição seja dinâmica e eficiente;
- Escolha dos troféus a serem distribuídos aos vencedores de cada categoria.

5.1 - A CURTO PRAZO

Divulgação do evento através os meios de comunicação do bairro e da cidade.

5.2 - A MÉDIO PRAZO

Conquistar outros adeptos para o esporte e lazer do bairro com eventos periódicos.

6 - RECURSOS

6.1 - RECURSOS HUMANOS

Professores e estudantes de Educação Física, pessoal administrativo da faculdade, clubes e escolas, distribuidores de equipamentos para a sinuca, demais pessoas do bairro.

6.2 - RECURSOS FÍSICOS

Salas de jogos de sinuca, auditórios, ginásios esportivos da Faculdade OPET.

6.3 - RECURSOS FINANCEIROS

Como se procurará utilizar os recursos físicos e técnicos da comunidade do bairro do Bom Retiro, evitar-se-á gastos extras, apenas a cobrança de uma taxa simbólica no valor de R\$ 10,00 por inscrição e que reverterá para gastos com de panfletagem, compra de bolas danificadas ou perdas, estimados em R\$ 700,00 (setecentos reais).

7.0 - PROGRAMAÇÃO

- 1-** Jogos nos dias 2 e 3, 9 e 10, 16 e 17 de dezembro (finais de semana);
- 2-** Inscrição dos participantes de 26 e 27 de novembro;
- 3-** Montagem dos crachás dos participantes e convidados especiais;
- 4-** A competição terá 3 categorias assim distribuídas: uma master para 32 homens, uma mista (idades) para 32 homens e uma feminina com 32 inscritas.

8 - PATROCÍNIO

O evento conta com o apoio dos empresários do bairro inseridos na faculdade, escolas, clubes, comercio em geral .

9 - PREMIAÇÃO

Receberão troféus os primeiros classificados por categoria. Os oito demais classificados também receberão troféus ofertados pela empresa Liana Ltda.

Na noite da premiação dia 23 de dezembro haverá sorteio de uma mesa de sinuca completa, esta ofertada pelo proprietário da Cerâmica Barbosa. Após as premiações o Sr. Dagoberto, proprietário da empresa Material de Construção Bom Retiro, oferecerá em sua churrascaria o jantar de confraternização a todos os presentes.

10 - CRONOGRAMA

Tarefas	Dias	26	27	28	29	30	01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11	12	13	14	15	16	17
Inscrição		X	X																				
Crachás (*)				X	X	X	X																
Início dos Jogos								X	X														
Jogos Intermediários															X	X							
Jogos finais																						X	
Finalíssima																							X

(*) Montagem e entrega

() De cada categoria

11 - CONCLUSÃO

Pelo exposto e observação dos freqüentadores do Snooker 2000 do bairro Bom Retiro onde se pratica este jogo de sinuca há anos, deduzimos que há demanda e um grande interesse pelo evento.

Ali se reúnem pais, filhos, esposas, namoradas, amigos, de todas as faixas etárias e numa forma saudável de lazer e entretenimento passam seus momentos livres praticando esse jogo que alegre, festivo, trás outros benefícios aos seus praticantes.

Os mais jovens se integram aos de maior idade num ambiente de confraternização, saindo dos perigos das ruas e retornando aos hábitos de uma grande família. O desenvolvimento da personalidade do jovem e o respeito à regras estabelecidas levarão à civilidade e o aprender a competir.

Por tudo aqui descrito há ainda o desenvolvimento mental, físico, emocional, intelectual, das percepções, acuidades, desenvolvimentos motores finos e amplos e, mais importante, o retorno em curto prazo de benefícios que reverterão em favor de todos os moradores.

É aí que vemos o surgimento da consciência crítica, da cidadania tão necessárias à nossa atual sociedade que quer escandalizar, mas aqui, o primordial é a ALEGRIA!!!! A CONFRATERNIZAÇÃO!!! O RESPEITO!!! A COOPERAÇÃO!!! O COMPETIR!!!!

12 - BIBLIOGRAFIA

SPENCER, Edmund. Mother Hubert's, 1623

CORRIOLIS, Gustave Gasper. Mathematique dês Effects du Jeu
de Billard.

SINUCA E BILHAR, Confederação Brasileira de Sinuca

ANEXOS

ANEXO 1 - TABELAS DE PROGRAMAÇÃO

Categoria Máster
Categoria Feminina
Categoria Mista

ANEXO 2 - REGULAMENTO DO JOGO

Resumo das Regras Internacionais
Origem do jogo

13 - ANEXOS:

13.1 - TABELAS DE PROGRAMAÇÃO

Categoria Master

Data	Horário	Jogo	Turno Classificatório			
03.12.2005	10:00	1	Participante 1	x	Participante 32	
03.12.2005	10:00	2	Participante 2	x	Participante 31	
03.12.2005	10:00	3	Participante 3	x	Participante 30	
03.12.2005	10:00	4	Participante 4	x	Participante 29	
03.12.2005	13:00	5	Participante 5	x	Participante 28	
03.12.2005	13:00	6	Participante 6	x	Participante 27	
03.12.2005	13:00	7	Participante 7	x	Participante 26	
03.12.2005	13:00	8	Participante 8	x	Participante 25	
03.12.2005	16:00	9	Participante 9	x	Participante 24	
03.12.2005	16:00	10	Participante 10	x	Participante 23	
03.12.2005	16:00	11	Participante 11	x	Participante 22	
03.12.2005	16:00	12	Participante 12	x	Participante 21	
03.12.2005	18:00	13	Participante 13	x	Participante 20	
03.12.2005	18:00	14	Participante 14	x	Participante 19	
03.12.2005	18:00	15	Participante 15	x	Participante 18	
03.12.2005	18:00	16	Participante 16	x	Participante 17	

Data	Horário	Jogo	Oitava de finais			
10.12.2005	09:00	17	vencedor do jogo 1	x	vencedor do jogo 16	
10.12.2005	09:00	18	vencedor do jogo 2	x	vencedor do jogo 15	
10.12.2005	09:00	19	vencedor do jogo 3	x	vencedor do jogo 14	
10.12.2005	09:00	20	vencedor do jogo 4	x	vencedor do jogo 13	
10.12.2005	13:00	21	vencedor do jogo 5	x	vencedor do jogo 12	
10.12.2005	13:00	22	vencedor do Jogo 6	x	vencedor do jogo 11	
10.12.2005	13:00	23	vencedor do Jogo 7	x	vencedor do jogo 10	
10.12.2005	13:00	24	vencedor do Jogo 8	x	vencedor do jogo 9	

Data	Horário	Jogo	Quarta de finais			
16.12.2005	09:00	25	Vencedor do jogo 17	x	vencedor do jogo 24	
16.12.2005	09:00	26	Vencedor do jogo 18	x	vencedor do jogo 23	
16.12.2005	09:00	27	vencedor do jogo 19	x	vencedor do jogo 22	
16.12.2005	09:00	28	vencedor do jogo 20	x	vencedor do jogo 21	

Data	Horário	Jogo	Semi final			
16.12.2005	13:00	29	vencedor do jogo 25	x	vencedor do jogo 28	
16.12.2005	13:00	30	vencedor do jogo 26	x	vencedor do jogo 27	

Data	Horário	Jogo	Final			
16.12.2005	18:00	31	vencedor do jogo 29	x	vencedor do jogo 30	

Categoria Feminina

Data	Horário	Jogo	Turno Classificatório			
03.12.2005	10:00	1	Participante 1	x	Participante 32	
03.12.2005	10:00	2	Participante 2	x	Participante 31	
03.12.2005	10:00	3	Participante 3	x	Participante 30	
03.12.2005	10:00	4	Participante 4	x	Participante 29	
03.12.2005	13:00	5	Participante 5	x	Participante 28	
03.12.2005	13:00	6	Participante 6	x	Participante 27	
03.12.2005	13:00	7	Participante 7	x	Participante 26	
03.12.2005	13:00	8	Participante 8	x	Participante 25	
03.12.2005	16:00	9	Participante 9	x	Participante 24	
03.12.2005	16:00	10	Participante 10	x	Participante 23	
03.12.2005	16:00	11	Participante 11	x	Participante 22	
03.12.2005	16:00	12	Participante 12	x	Participante 21	
03.12.2005	18:00	13	Participante 13	x	Participante 20	
03.12.2005	18:00	14	Participante 14	x	Participante 19	
03.12.2005	18:00	15	Participante 15	x	Participante 18	
03.12.2005	18:00	16	Participante 16	x	Participante 17	

Data	Horário	Jogo	Oitava de finais			
10.12.2005	09:00	17	vencedor do jogo 1	x	vencedor do jogo 16	
10.12.2005	09:00	18	vencedor do jogo 2	x	vencedor do jogo 15	
10.12.2005	09:00	19	vencedor do jogo 3	x	vencedor do jogo 14	
10.12.2005	09:00	20	vencedor do jogo 4	x	vencedor do jogo 13	
10.12.2005	13:00	21	vencedor do jogo 5	x	vencedor do jogo 12	
10.12.2005	13:00	22	vencedor do Jogo 6	x	vencedor do jogo 11	
10.12.2005	13:00	23	vencedor do Jogo 7	x	vencedor do jogo 10	
10.12.2005	13:00	24	vencedor do Jogo 8	x	vencedor do jogo 9	

Data	Horário	Jogo	Quarta de finais			
16.12.2005	09:00	25	Vencedor do jogo 17	x	vencedor do jogo 24	
16.12.2005	09:00	26	Vencedor do jogo 18	x	vencedor do jogo 23	
16.12.2005	09:00	27	vencedor do jogo 19	x	vencedor do jogo 22	
16.12.2005	09:00	28	vencedor do jogo 20	x	vencedor do jogo 21	

Data	Horário	Jogo	Semi final			
16.12.2005	13:00	29	vencedor do jogo 25	x	vencedor do jogo 28	
16.12.2005	13:00	30	vencedor do jogo 26	x	vencedor do jogo 27	

Data	Horário	Jogo	Final			
16.12.2005	18:00	31	vencedor do jogo 29	x	vencedor do jogo 30	

Categoria Mista

Data	Horário	Jogo	Turno Classificatório			
02.12.2005	10:00	1	Participante 1	x	Participante 32	
02.12.2005	10:00	2	Participante 2	x	Participante 31	
02.12.2005	10:00	3	Participante 3	x	Participante 30	
02.12.2005	10:00	4	Participante 4	x	Participante 29	
02.12.2005	13:00	5	Participante 5	x	Participante 28	
02.12.2005	13:00	6	Participante 6	x	Participante 27	
02.12.2005	13:00	7	Participante 7	x	Participante 26	
02.12.2005	13:00	8	Participante 8	x	Participante 25	
02.12.2005	16:00	9	Participante 9	x	Participante 24	
02.12.2005	16:00	10	Participante 10	x	Participante 23	
02.12.2005	16:00	11	Participante 11	x	Participante 22	
02.12.2005	16:00	12	Participante 12	x	Participante 21	
02.12.2005	18:00	13	Participante 13	x	Participante 20	
02.12.2005	18:00	14	Participante 14	x	Participante 19	
02.12.2005	18:00	15	Participante 15	x	Participante 18	
02.12.2005	18:00	16	Participante 16	x	Participante 17	

Data	Horário	Jogo	Oitava de finais			
09.12.2005	09:00	17	vencedor do jogo 1	x	vencedor do jogo 16	
09.12.2005	09:00	18	vencedor do jogo 2	x	vencedor do jogo 15	
09.12.2005	09:00	19	vencedor do jogo 3	x	vencedor do jogo 14	
09.12.2005	09:00	20	vencedor do jogo 4	x	vencedor do jogo 13	
09.12.2005	13:00	21	vencedor do jogo 5	x	vencedor do jogo 12	
09.12.2005	13:00	22	vencedor do Jogo 6	x	vencedor do jogo 11	
09.12.2005	13:00	23	vencedor do Jogo 7	x	vencedor do jogo 10	
09.12.2005	13:00	24	vencedor do Jogo 8	x	vencedor do jogo 9	

Data	Horário	Jogo	Quarta de finais			
16.12.2005	09:00	25	Vencedor do jogo 17	x	vencedor do jogo 24	
16.12.2005	09:00	26	Vencedor do jogo 18	x	vencedor do jogo 23	
16.12.2005	09:00	27	vencedor do jogo 19	x	vencedor do jogo 22	
16.12.2005	09:00	28	vencedor do jogo 20	x	vencedor do jogo 21	

Data	Horário	Jogo	Semi final			
16.12.2005	13:00	29	vencedor do jogo 25	x	vencedor do jogo 28	
16.12.2005	13:00	30	vencedor do jogo 26	x	vencedor do jogo 27	

Data	Horário	Jogo	Final			
16.12.2005	18:00	31	vencedor do jogo 29	x	vencedor do jogo 30	

Finalíssima

Data	Horário	Jogo			
17.12.2005	09:00	1	Campeão Feminina	x	Campeão Master
17.12.2005	13:00	2	Campeão Mista	x	Campeão Feminina
17.12.2005	18:00	3	Campeão Master	x	Campeão Mista

Será consagrado campeão do Torneio o participante que obtiver maior número de vitórias entre os três finalistas. Em caso de empate nas vitórias dos jogos entre os finalistas, serão distribuídas bolas nas caçapas de forma aleatória, e os finalistas, escolherão uma delas para retirar a bola. Será o campeão o finalista que tirar a bola de maior número.

REGULAMENTO DO JOGO

O bilhar é muito regionalizado, a regra que segue é a mais utilizada na região de Campinas – SP.

Início do jogo:

Separe a bola número 1 pois ela será o castigo. Junte as 14 bolas numeradas em formato de triângulo em uma das pontas da mesa, aproximadamente um palmo da tabela. Na tabela oposta encoste a bola número 1. Com a bola branca posicionada do mesmo lado a do castigo um dos jogadores 1 ou 2 da início a partida estourando as demais bolas.

Se no estouro cair uma bola par e uma impar o jogo continua, se na próxima jogada o jogador 1 errar e não matar nenhuma bola passa-se a vez e o jogador 2 tem a opção de escolha de matar par ou impar. Acertando continua o jogo.

Castigos:

O jogador 1 erra sua bola e a mesma bate direto na bola do adversário: caem duas bolas do jogador 2. obs: sempre a de menor numeração. O jogador 1 perde a vez.

O jogador 1 erra sua bola e a mesma bate na tabela e depois na bola do adversário: cai uma bola do jogador 2. obs: sempre a de numeração menor. O jogador 1 perde a vez.

O jogador 1 erra a bola e a mesma não acerta em nenhum local: exemplo (bola do adversário e tabela) cai a menor bola do jogador 2. O jogador 1 perde a vez.

O jogador 1 mata sua bola e na mesma jogada mata a bola do adversário: cai uma bola do jogador 2. obs: sempre a de menor numeração. O jogador 1 perde a vez.

RESUMO DAS REGRAS OFICIAIS INTERNACIONAIS - 2002

Voltamos às origens da sinuca no Brasil, praticando-a como à nós chegou. Extinta em 01.06.96 e depois novamente aprovada como regra complementar, a antiga “Regra da Sinuca Brasileira” foi substituída pela internacional, inglesa por nascimento, que será a adotada quando as entidades mundiais do esporte lograrem finalmente conseguir a esperada inclusão do snooker (sinuca) nas Olimpíadas.

Entre uma regra e outra existem muitas diferenças, que incluem: alteração no significado de alguns termos; diferente sequência nas tacadas; opções adicionais após faltas; exigência de melhor domínio no controle da bola branca, resultando em maior apuro técnico dos seus praticantes; melhor análise no uso da estratégia do jogo e, principalmente, tornou-se mais importante o profundo conhecimento das normas, além da necessidade de praticá-la em mesa devidamente adequada. Seguem alguns comparativos, orientações e esclarecimentos de forma reduzida.

DIFERENÇAS FUNDAMENTAIS

1. em lugar de apenas uma bola vermelha, internacionalmente a regra oficial usa quinze. Provisoriamente, em período para adaptação, foi adotado no Brasil o uso de seis ou dez bolas vermelhas, no tamanho de mesa que usamos. Quando usando a mesa de padrão internacional (quase 3,60 x 1,80 metros) também jogaremos com quinze;
2. as vermelhas não tem “marcas” próprias no campo de jogo e iniciam o jogo “coladas” umas nas outras, em compacto formato “piramidal”, entre as bolas 6 e 7, com a vermelha do ápice “quase colada” na bola 6;

3. na tacada de saída serão admitidas como válidas as jogadas de ataque, defesa e as faltas cometidas serão penalizadas;
4. a figura da “bola com castigo” não existe. O jogador só pode, e deve obrigatoriamente, jogar uma só bola numerada após encaçapar vermelha. Na sequência deve jogar outra vermelha e, se encaçapá-la, jogar novamente uma numerada qualquer, e assim sucessivamente;
5. após encaçapar a última vermelha em jogo, o atleta deverá ainda jogar uma numerada qualquer à sua escolha. Se encaçapá-la, terá que continuar a tacada sempre pela bola da vez, isto é, jogando em seguida as bolas 2, 3, 4, 5, 6 e finalmente a 7. Resumindo: terminadas as vermelhas, as numeradas são jogadas em sequência crescente;
6. toda tacada deve, obrigatoriamente, ser iniciada por uma bola “da vez”, isto é, pela bola de menor valor em jogo. Igualmente aqui não existe a opção de iniciá-la por uma bola “numerada” (na regra brasileira conhecida como “sujeita à castigo”);
7. as vermelhas nunca voltam ao jogo, mesmo quando encaçapadas com falta, exceto em situações muito especiais, em que existe o “retorno de bolas às posições originais” com o fim específico de “repetição de jogada realizada”;
8. é correto o encaçapamento “por telefone”, quando usando bolas vermelhas e em algumas outras situações especiais;
9. somam-se os pontos de diversas vermelhas encaçapadas simultaneamente e sem faltas;
10. é desnecessário “cantar” tabelas, repiques e caçapas visadas. Canta-se apenas a bola visada, quando não for a da vez. Portanto, não cometendo falta, a bola jogada valerá como convertida, mesmo quando em caçapa não visada;
11. salvo em algumas poucas faltas que são penalizadas com 7 pontos, a maioria das penas em pontos são determinadas segundo “a bola de maior valor envolvida

na ocorrência”, com o mínimo de 4 pontos (não existem penas com 1, 2 e 3 pontos);

12. não ocorrendo falta, a situação de “sinuca” criada ao adversário, intencionalmente ou não, é correta e válida, mesmo quando jogando bola numerada, isto é, mesmo se “encostando” a branca em numerada, após ter encaçapado uma vermelha;

13. será considerado que existe “situação de sinuca” quando a bola branca não puder ser jogada em movimento direto e natural (sem usar “efeitos” e/ou tabelas), para conseguir tangenciar (“tirar fino”) os dois lados de pelo menos uma bola da vez, ou em diferentes avaliações do grau de obstáculo resultante, em situações especiais;

14. “bola livre” (free ball) é uma bola numerada qualquer, jogada “como se fosse a bola da vez em jogo”, portanto, como tendo situação e valor igual ao daquela bola, da vez;

15. se uma falta praticada for enquadrada como resultando em “situação de sinuca” para o adversário, além das duas opções normais (jogar ou passar a jogada) ele terá uma terceira, identificada como “bola livre” (free ball);

16. a concessão do uso de “bola livre” (free ball) significa que, o jogador beneficiado com essa opção pode escolher “uma bola numerada qualquer”, identificá-la ao árbitro (cantar) e assim jog-la como se fosse a bola da vez em jogo;

17. dependendo da circunstância, estando ou não em “sinuca”, quando ocorrer “falha” (erro em bola) e não atingir a bola visada, é possibilitada ao adversário a opção de pedir o “retorno das bolas” às suas posições originais (todas as movimentadas) e o atleta deverá jogar novamente. Essa condição será novamente oferecida, até que o jogador atinja a bola visada, ou que jogue de forma considerada “aceitável”, ou seja, que use “o melhor de sua habilidade”, embora ainda não atingindo a bola visada;

18. durante período de adaptação, estamos usando no Brasil a substituição da avaliação e julgamento do árbitro pela imposição de “sempre que houver erro em bola” e adicionalmente a limitação de “retornos” em até uma, duas ou mais vezes (dependendo do estabelecido em regulamento de evento), sendo a última falha enquadrada como falta, mas sem possibilitar novo “retorno”;

19. quando uma bola estiver “colada” na branca e for ela mesma a cantada como visada (a que vai ser jogada), não poderá receber novo “toque” direto da tacadeira. Assim, nessa situação, a tacadeira deverá ser deslocada para qualquer direção, que não origine novo toque direto na bola colada, ou seja, a branca deve ser apenas “afastada” da bola à ela colada;

20. ao restarem em jogo somente as bolas branca e a 7 (“disputando a partida pela 7”), se a diferença de pontos for de 0 a 6 (“menor que 7”), vencerá aquele que encaçapar a bola 7 sem faltas ou, estará derrotado o primeiro que cometer qualquer falta.

21. as partidas são também encerradas por: encaçapar a bola 6 e resultar em diferença superior a 7 pontos; uma falta técnica agravada e/ou se um dos atletas declarar ou praticar evidências de estar “entregando” a partida.

DETALHES IMPORTANTES

22. muito diferente do conceito da regra brasileira de “bola livre”, que é “a bola numerada jogada sem castigo”, a concessão do uso de “bola livre” (free ball) significa que, o jogador beneficiado com essa opção adicional pode escolher “uma bola numerada qualquer”, identificá-la ao árbitro (cantar) e, assim elegendo-a como a sua “free ball”, jogar como se fosse a bola da vez em jogo;

23. após qualquer falta de seu oponente o jogador pode praticar a sua tacada normalmente ou “passá-la” ao adversário;

24. encaçapando a “bola livre”, qualquer que seja a sua cor, é creditado ao jogador o valor da bola da vez em jogo e ele deverá continuar a sua tacada: a) não

existindo mais vermelhas em jogo, jogará na bola numerada de menor valor, ou seja, na bola da vez de fato; b) havendo bolas vermelhas, jogará em uma numerada qualquer, pois ele acabou de converter uma bola “vermelha”, isto é, uma bola numerada como sendo uma vermelha, portanto, na seqüência da tacada está impedido de jogar outra vermelha;

25. a situação de “sinuca” pode ser indiferente, quando ocorre acidental ou intencionalmente na seqüência normal de jogo. O jogador em ação terá que “sair” dessa situação, atingindo de qualquer forma a bola visada, ou será penalizado por falta, independentemente se a “sinuca” era “total”, ou seja, se a bola branca não tinha passagem para atingir a bola visada em jogada direta e natural, ou se a “sinuca” era “parcial”, assim caracterizada quando a branca tem passagem direta, ainda que mínima, para atingir a bola visada. No primeiro caso, com “sinuca total”, a penalidade por “não sair da sinuca” é aplicada com as opções “normais”. Em caso de “sinuca parcial”, segundo a situação resultante, a penalidade por falta é mais grave, ou “agravada”, conforme esclarecido a seguir;

26. para que, após falta cometida que resulte ao oponente uma situação de sinuca, origine a opção adicional de “bola livre” (free ball), a regra estabelece que, será considerado como “existindo situação de sinuca” quando: “a bola branca não tiver passem livre para, em tacada direta e natural, atingir a bola visada por meio de tangência em seus ambos lados”;

27. e mais, para essa definição, as tabelas e outras bolas vermelhas não são considerados como “obstáculos” para análise do possível movimento da bola branca, na direção da bola da vez;

28. ao jogar a “bola livre” o atleta não poderá originar sinuca ao adversário em que tenha como “primeiro obstáculo” a “bola livre” jogada, ocorrência que caracteriza falta;

29. essa análise e interpretação de “usar o melhor de sua habilidade técnica” trouxe sérios problemas para as nossas arbitragens, pela falta de prática e

uniformidade na aplicação. Como recurso temporário, até que existam as condições plenas, foi adotado o sistema de: a) a bola visada tem que ser atingida, sempre; b) para todas as jogadas que não atinjam a bola visada, será oferecida ao adversário a opção de “retorno de jogada”; c) os retornos serão limitados em número estabelecido nos regulamentos dos eventos; d) o número limite de “retornos” poderá variar, segundo o nível técnico dos participantes de certame;

30. se o adversário optar pelo retorno: a) se não existia situação de sinuca, ou esta era “parcial”, conforme a seguir esclarecido, a terceira falta seqüencial receberá penalidade por “falta técnica agravada”, impondo à perda da partida (da partida e não do jogo); b) a penalidade anterior não será aplicada se originalmente não existia passagem da bola branca para tingir a bola visada, ou ao menos uma bola da vez, no mínimo “de cheia”;

31. se estiver ocupada a marca de bola que retorna ao jogo, ela será colocada na “marca desocupada de bola de maior valor”. Estando todas ocupadas, irá para o ponto mais próximo possível de sua própria marca, sem tocar outra bola, no sentido da tabela superior, sobre a linha longitudinal quando as bolas 4, 5, 6 e 7, ou na paralela coincidente com a marca respectiva, quando para as bolas 2 e 3;

32. não é penalizado como falta o toque ou movimento acidental de bolas quando originado por terceiros, estranhos ao jogo. As bolas retornam às suas posições originais e o jogador continua a ação como se nada tivesse ocorrido;

33. o mesmo ocorrerá quando bolas forem encaçapadas involuntariamente, por vibrações ou movimentos anormais, quando elas estão muito próximos (“na boca”) de caçapas;

34. embora não existindo na regra internacional, e também temporariamente, em função das características do atleta brasileiro, foram mantidos no Brasil os antigos “golpes máximos”: as partidas encerram-se quando com diferença superior a 25 pontos com as bolas 5, 6 e 7 em jogo; quando com mais de 20 pontos com as 6 e 7.

Estas informações são bastante resumidas e servem apenas para orientação inicial. É importante conhecer as normas completas, para usufruir de todos os benefícios oferecidos, principalmente para desenvolver a sua estratégia do jogo.

Site da Sinuca: <http://www.sinuca.com.br>

A ORIGEM DA SINUCA

A origem dos "jogos do bilhar" é reivindicada por muitos países, como Inglaterra, França, Espanha, Itália, China e outros.

Nos antigos escritos de muitos povos há referências sobre jogos de bolas impulsionadas por hastes de madeira de formas variadas.

Uma das mais antigas, relatando jogos de semelhanças com o bilhar, é do tempo do filósofo Anacarse, da Grécia do século VI aC. Existem gravuras citadas como originais, de 1480, com jogo de tacos e bolas sobre campo gramado.

Referências mais objetivas datam do século XVI e XVII, como na edição de 1591 em "Mother Hubbard's" (História de Mãe Hubbard), de Edmund Spenser, e de 1623, em "Antony and Cleopatra" (Antônio e Cleópatra), de Shakespeare.

Na França, até a Revolução de 1789, jogos similares eram praticados pela nobreza, e ninguém podia instalar um "bilhar público" sem antes obter autorização especial "da Coroa".

Para alguns historiadores, a origem do bilhar está na transferência do jogo francês "Croquet" para os salões, no qual bolas coloridas eram impulsionadas por meio de uma espécie de "martelo", chamado de "massa". As bolas, em determinada sequência, eram jogadas umas contra outras e através de uma série de arcos no solo, as vezes "complicado" com a inclusão de "buracos".

Gravuras da época mostram jogadores usando hastes com ponteiros em forma de "espátulas", também chamadas de "massas", para impulsionar as bolas

através de arcos, obstáculos e buracos sobre a mesa, que teria a cor verde para lembrar o gramado do jogo original. Essa teoria é abordada por Júlio Rostaing, ao prefaciá-lo o livro "Manual do Jogo de Bilhar" de Deésiré Lemaire.

Até essa época os bordos das mesas não tinham qualquer "elasticidade" e ainda não eram conhecidos "efeitos especiais" no jogo, embora as bolas já fossem de marfim.

Por volta de 1755 os franceses deram destaque e popularidade para o jogo de "carambola", usando apenas 3 bolas, uma vermelha e duas brancas, ainda usando pinos, arcos, "buracos" e outros obstáculos, e usando ainda as "massas" para a impulsão.

Em 1807, Mingot, um capitão de infantaria francês preso por motivos políticos, resolveu se entreter em uma mesa de bilhar disponível na prisão.

Nas suas experiências criou o taco na forma afilada como ainda hoje é usado, adaptando na ponta um disco de "sola de sapato". Conta-se que, quando avisado estar livre, pediu para permanecer mais um tempo na prisão praticando o jogo. Saiu dali direto para os bilhares públicos de Paris, assombrando a todos com as suas "bolas enfeitiçadas" que, após pequeno deslocamento para a frente, retrocediam.

Nessa época o jogo evoluiu, predominando o Bilhar ("carambola") e identificando uma das brancas com dois pontos pretos opostos, batizada de "mingo", em homenagem a "Mingot", e abolindo os "buracos" e os obstáculos nas mesas.

Surgiram outros especialistas, como Sauret, que descobriu os "efeitos" para a "direita" e "esquerda", Paysan, que introduziu o "retrocesso curvo", e outros.

Em 1826 o fabricante inglês John Thurston testou a substituição do tampo de madeira pela pedra polida, que foi definitivamente adotada a partir de 1840.

adicionar várias bolas coloridas, chegando, então, na forma básica do jogo hoje praticado.

Nas variações incluíram inicialmente 15 bolas vermelhas e mais 5 em diferentes cores; amarela, verde, rosa e preta, além da branca. O Snooker finalmente nasceu quando mais duas bolas foram adicionadas ao jogo: marrom e azul.

Então, a partir de 1880, o mundo passou a considerar a Inglaterra como inventora dessa nova modalidade desportiva. Em 1885, o grande jogador de bilhar John Roberts viajou para a Índia e foi apresentado a Chamberlain, contribuindo com a ampliação na divulgação do novo jogo.

Em 1926/27 Joe Davis ganhou, no primeiro campeonato mundial, o prêmio de £ 6,10, iniciando a era dos grandes prêmios no esporte do Snooker. Em 1986 Joe Johnson atingiu £ 70.000,00 em um único campeonato. Hoje os prêmios em campeonatos mundiais giram em torno de £ 3.000.000,00

Sthefen Hendry, de naturalidade escocesa, com apenas 21 anos de idade, estabeleceu novo recorde como O MAIS NOVO CAMPEÃO MUNDIAL PROFISSIONAL, reconhecido pelo "Guiness Book".

A sinuca evoluiu no mundo todo, elitizando-se em alguns países e se popularizando em outros. Engana-se quem acredita que a popular da Sinuca Brasileira é "coisa de plebeu". Na Inglaterra, onde o Snooker (Sinuca) empolga a população, igualando e dividindo a popularidade com o futebol, duas publicações especializadas em esportes divulgaram que, a "Dama de Ferro", Margareth Thatcher, e o futuro Rei da Inglaterra, Príncipe Charles, são adeptos e praticantes do Snooker, que originou a nossa Sinuca".

Fontes: histórico extraído da matéria "Ciência e Tecnologia", de Diógenes Silva, publicada no Jornal Diário do Grande ABC, de 25 de março de 1984, e em informações obtidas por colaboradores desta CBBS.